

### [Akceptuje](#)

W ramach naszej witryny stosujemy pliki cookies w celu świadczenia państwu usług na najwyższym poziomie, w tym w sposób dostosowany do indywidualnych potrzeb. Korzystanie z witryny bez zmiany ustawień dotyczących cookies oznacza, że będą one zamieszczone w Państwa urządzeniu końcowym. Możecie Państwo dokonać w każdym czasie zmiany ustawień dotyczących cookies. Więcej szczegółów w naszej [Polityce Prywatności](#)

[Portal](#) [Informacje](#) [Katalog firm](#) [Praca](#) [Szkolenia](#) [Wydarzenia](#) [Porównania międzylaboratoryjne](#)  
[Kontakt](#)



**[Laboratoria](#)**  
**[.net](#)**  
**[Innowacje](#)**  
**[Nauka](#)**  
**[Technologie](#)**



[Logowanie](#) [Rejestracja](#) [pl](#)

Newsletter

zapisz się

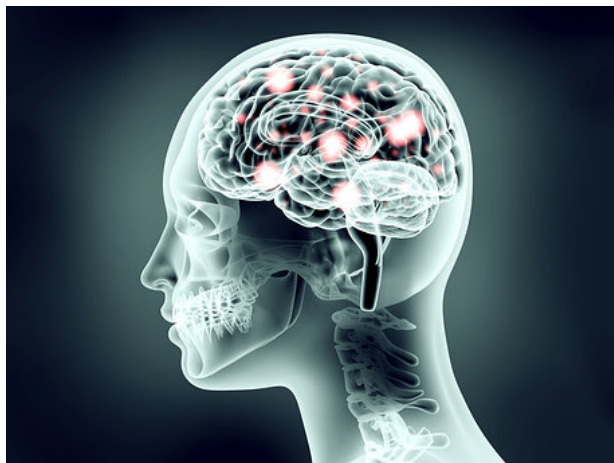
Naukowy styl życia

Nauka i biznes

- [Nowe technologie](#)
- [Felieton](#)
- [Tygodnik "Nature"](#)
- [Edukacja](#)
- [Artykuły](#)
- [Przemysł](#)

[Strona główna](#) > [Informacje](#)

## **Gry komputerowe pomocne w rehabilitacji po wylewie**



Seul, Korea Południowa - Około 80 % osób, które zostały uratowane po udarze krwi do mózgu, ma problemy ze sprawnością kończyn górnych. Dla połowy z nich sprawność ręki nigdy nie zostanie w pełni odzyskana. Naukowcy z Narodowego Centrum Rehabilitacji w Korei przeprowadzili badania w celu wyłonienia najbardziej skutecznej metody rehabilitacji dla pacjentów po udarze mózgu. W ramach eksperymentu porównali ze sobą rezultaty rehabilitacji wirtualnej stosującej gry wideo z rezultatami terapii klasycznej. Badaniom zostali poddani pacjenci z dysfunkcją kończyn górnych w wyniku wylewu. Naukowcy przeanalizowali również w jaki sposób poprawiła się jakość życia pacjentów w zależności od zastosowanej metody rehabilitacji. Rezultaty badań opublikowano w czasopiśmie medycznym *Journal of NeuroEngineering and Rehabilitation*.

### **Eksperyment medyczny**

Rzeczywistość wirtualna jest obecnie jednym z najszybciej rozwijających się trendów w rehabilitacji osób ze schorzeniami neurologicznymi. Badania kliniczne przeprowadzone w Korei są pierwszymi, które dostarczają równie szczegółowych informacji ilościowych na temat wpływu technologii wirtualnej na efektywność procesu rehabilitacji kończyn górnych.

Uczestnicy badania byli pacjentami korzystającymi z rehabilitacji po udarze mózgu. Zostali oni podzieleni na dwie grupy: eksperymentalną i kontrolną. Obydwie grupy brały udział w 4-tygodniowym indywidualnym programie rehabilitacyjnym, złożonym z 20 sesji trwających 30 minut dziennie. Jednocześnie uczestnicy badania kontynuowali codzienne standardowe zajęcia z rehabilitacji, pod nadzorem pracowników służby zdrowia, ci ostatni nie brali udziału w eksperymencie.

Dodatkowo, pacjenci z grupy eksperymentalnej, jako jedyni, grali w gry komputerowe używając do tego inteligentnej rękawiczki Rapael Smart Glove. Z wyjątkiem tego ostatniego elementu, wszystkie procedury zastosowane w terapii zarówno w grupie kontrolnej jak i eksperymentalnej były jednakowe.

### **Gry komputerowe w rehabilitacji**

Wyposażona w czujniki rękawica przy pomocy oprogramowania komputerowego śledzi ruchy ręki pacjenta, rozpoznaje ustawienie przedramienia, ruchy nadgarstka oraz palców. Dane przesyłane są za pomocą technologii Bluetooth, a oprogramowanie proponuje pacjentom gry komputerowe, które pozwalają na wirtualną manipulację przedmiotów przy użyciu rąk. Rehabilitanci stosują indywidualny tryb łączący różnego typu gry w zależności od poziomu pacjenta. Gry są symulacją działań prowadzonych w codziennym życiu, takich jak pisanie, podnoszenia dużych lub małych przedmiotów, ściskanie, zginanie palców, itd.

**Rezultaty.** Naukowcy wykorzystali kilka standardowych testów (Fugl-Meyer, Jebsen-Taylor, Purdue

i Stroke Impact Scale) pozwalających ocenić rezultaty badań oraz zmierzyć poprawę jakości życia pacjentów biorących udział w eksperymencie klinicznym. Uczestnicy programu zostali poddani ewaluacji przed rozpoczęciem badania, następnie rezultaty były mierzone w trakcie badań, bezpośrednio po ich zakończeniu oraz miesiąc później.

**Konkluzja.** Na podstawie wyników eksperymentu, naukowcy uznali, że rehabilitacja wirtualna poprzez gry wideo w połączeniu ze standardową terapią daje zdecydowanie lepsze rezultaty, niż jedynie odizolowana rehabilitacja konwencjonalna. Wśród pacjentów z grupy grającej w gry odnotowano zarówno poprawę funkcjonowania ręki, jaki i co za tym idzie ogólną poprawę jakości życia.

Źródło: [www.wiz.pl](http://www.wiz.pl)

<https://laboratoria.net/aktualnosci/26282.html>



23-06-2026

## [Flexicon FPC50 w dydaktyce pracy laboratoryjnej](#)

Dostawca szkoleń aptaskil przygotowuje wykwalifikowanych specjalistów.



22-06-2026

## [Blisko 2,8 mln zł na badania nad terapią](#)

Opracowanie strategii leczenia nowotworów odpornych na terapię.



22-06-2026

## **Studenci AGH zaprezentowali swój najnowszy bolid elektryczny**

Pojazd powstał z myślą o udziale w zawodach inżyniersko-wyścigowych.



22-06-2026

## **Naukowcy sprawdzili, czy protony są wieczne**

W badaniach uczestniczyły polskie ośrodki.



22-06-2026

## **Polska wśród krajów z najniższym poziomem stresu psychicznego**

Wśród ukraińskich uchodźców.



22-06-2026

## [Życie seksualne coraz częściej przenosi się do świata technologii](#)

Sfera ta rośnie szybciej niż wiedza o jej wpływie na ludzką seksualność.



22-06-2026

## [Przyjemnych snów życzy anestezjolog](#)

Wystarczy przestrzegać protokołu znieczulenia.



22-06-2026

## [Za mało siedzenia także może szkodzić](#)

Od lat lekarze i naukowcy powtarzają, że należy mniej siedzieć i więcej się ruszać.

**Informacje dnia:** [Flexicon FPC50 w dydaktyce pracy laboratoryjnej](#) [Blisko 2,8 mln zł na badania nad terapią](#) [Studenci AGH zaprezentowali swój najnowszy bolid elektryczny](#) [Naukowcy sprawdzili, czy protony są wieczne](#) [Polska wśród krajów z najniższym poziomem stresu psychicznego](#) [Życie seksualne coraz częściej przenosi się do świata technologii](#) [Flexicon FPC50 w dydaktyce pracy laboratoryjnej](#) [Blisko 2,8 mln zł na badania nad terapią](#) [Studenci AGH zaprezentowali swój najnowszy bolid elektryczny](#) [Naukowcy sprawdzili, czy protony są wieczne](#) [Polska wśród krajów z najniższym poziomem stresu psychicznego](#) [Życie seksualne coraz częściej przenosi się do świata technologii](#) [Flexicon FPC50 w dydaktyce pracy laboratoryjnej](#) [Blisko 2,8 mln zł na badania nad](#)

[terapię](#) [Studenci AGH zaprezentowali swój najnowszy bolid elektryczny](#) [Naukowcy sprawdzili, czy protony są wieczne](#) [Polska wśród krajów z najniższym poziomem stresu psychicznego](#) [Życie seksualne coraz częściej przenosi się do świata technologii](#)

## **Partnerzy**